

Kombination von Zähler & Mehrfacheinblendungen von Variablen im gleichen Feld, mit der dazugehörigen Textausgabe in einer Informationstafel

erstellt von german steam engine



(modifiziert im Dez. 2019)

Beeindruckend ist bei TrainController (TC) zweifellos, was damit alles gemacht werden kann - doch das "WIE" könnte m.E. in der Dokumentation durchaus umfangreicher beschrieben werden! Gerade für Anfänger wäre das sicherlich in vielen Fällen eine Vereinfachung und somit eine einhergehende Zeiter sparnis.

In Beschreibungen und im Forum ist zu erkennen, dass es netterweise Wegbeschreibungen zur Zielfindung gibt, die aber gelegentlich abstrakt, sowie auch "akademisch verklausuliert" werden. Das Ganze ist dann u.U. auch mit akademischer Ausbildung teilweise schwer zu verstehen!

Für Anfänger und ggf. andere Interessenten habe ich den Versuch gestartet und mir die Mühe gemacht, anhand von Beispielen, alles etwas transparenter zu machen im Hinblick auf das angestrebte Ziel.

Nicht nur nach Rom führen viele Wege - nein auch TC kann da mithalten..!

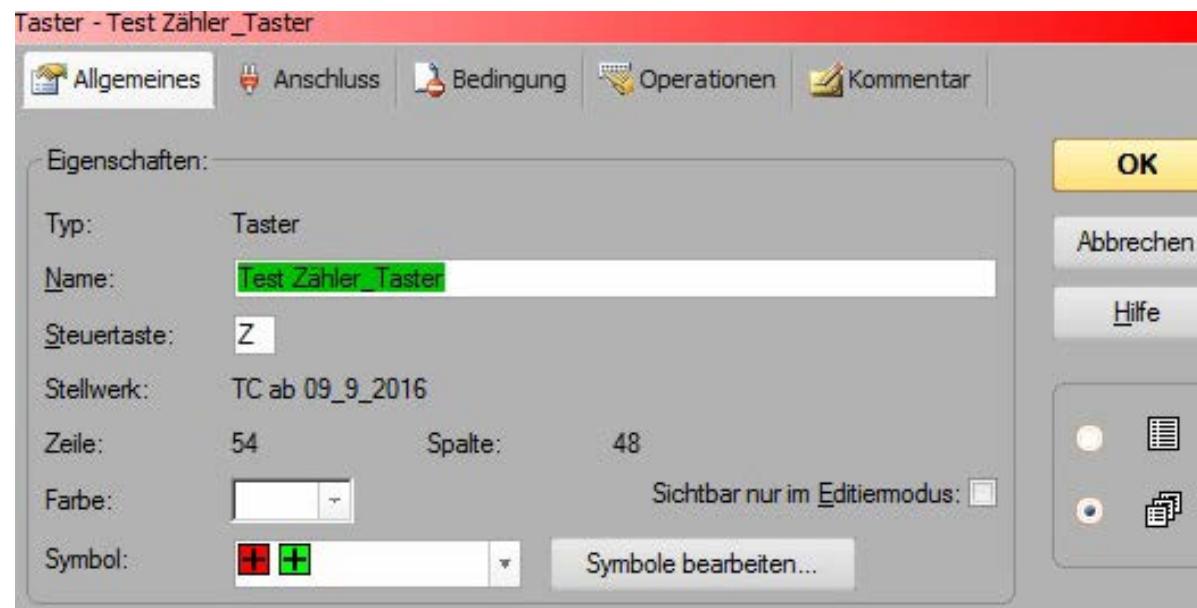
Es gibt für dieses Beispiel natürlich auch andere Lösungswege und Varianten. Aber wie war das noch mit Rom...?

Jetzt aber wieder nach dem Motto das Bilder mehr als 1000 Worte sagen können...

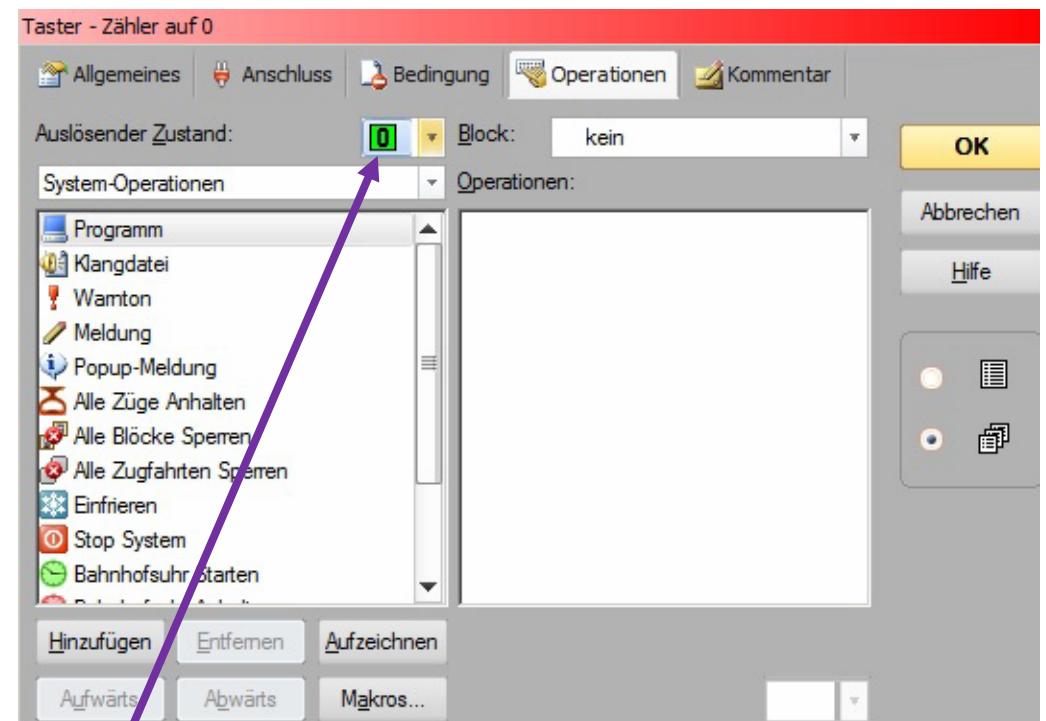
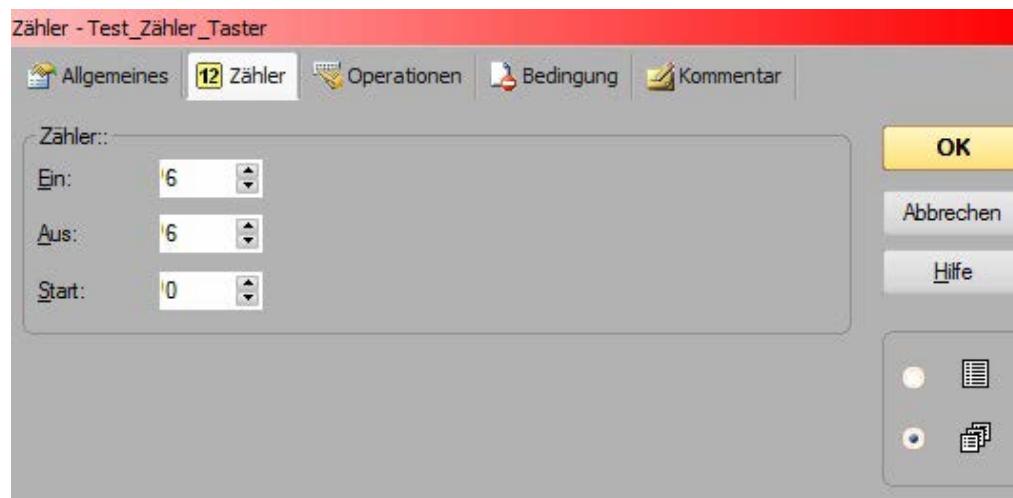
Nun wird im Rahmen des kleinen Einmaleins' lediglich bis sechs gezählt - und dann...? Abwarten - das Ergebnis folgt umgehend...!



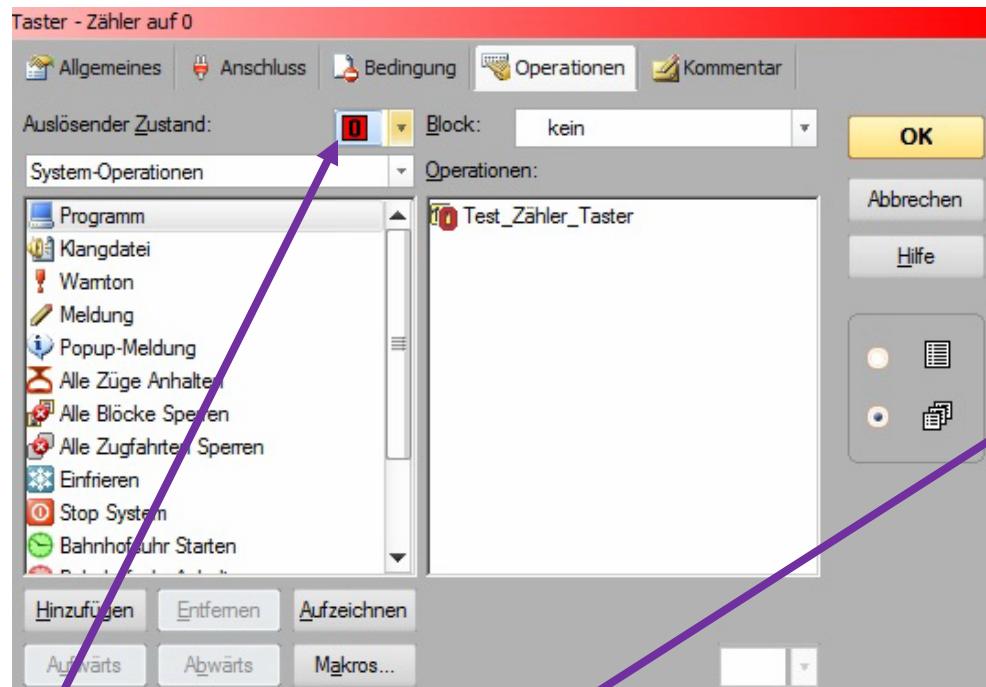
Der Zähler steht zu Beginn auf null. Jetzt kann durch drücken von "Z" oder mit dem TC-Cursor durch das rot markierte Feld hochgezählt werden. Hier zuerst bis zwei und dann bis sechs. Zum Schluss wird die Nulltaste (Spielerei...) gedrückt oder per TC-Cursor die Null im grünen Feld angeklickt. Dieses verfärbt sich dann erkennbar auf rot und setzt den Zähler auf null. "WIE" ??? Das passiert auch wenn der Zähler über "6" zählen soll.



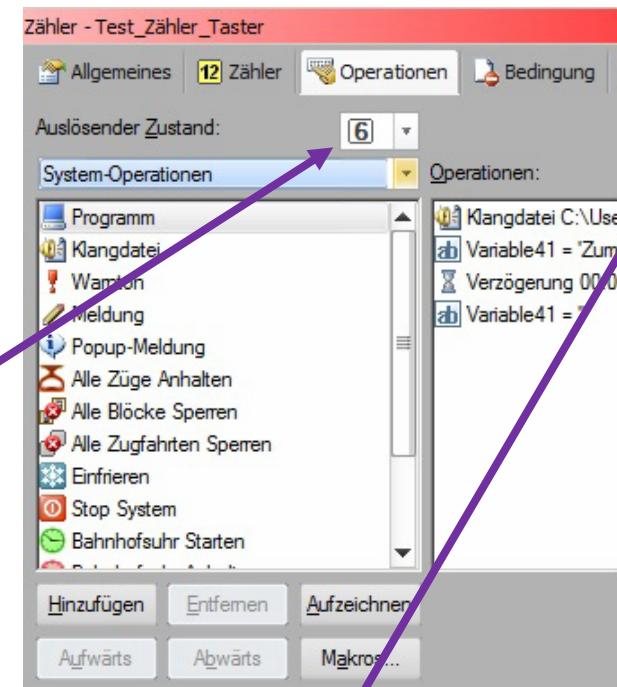
Die Eingaben für das Prozedere sind wie folgt gemacht worden:



Die Taste zur Nullstellung veranlasst bei deren Betätigung, dass der Zähler, egal welchen Wert er anzeigt, auf null gestellt wird. Der Hintergrund verfärbt sich hier rot und gibt als Operation aus, dass der Zähler auf null gestellt wird. Die Operationsvarianten sind beim Zähler selbst zu finden und müssen dort ausgewählt werden.

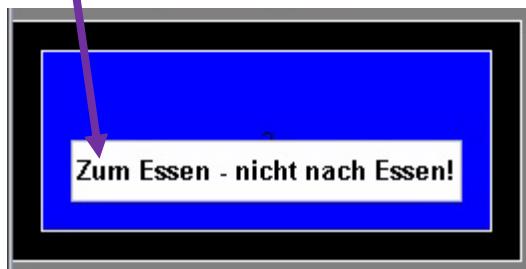


Zähler per Taste auf null



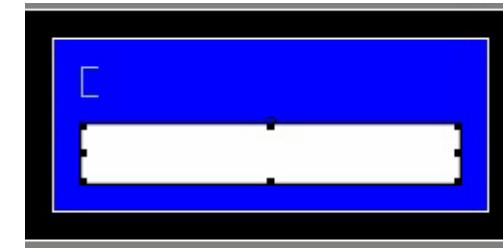
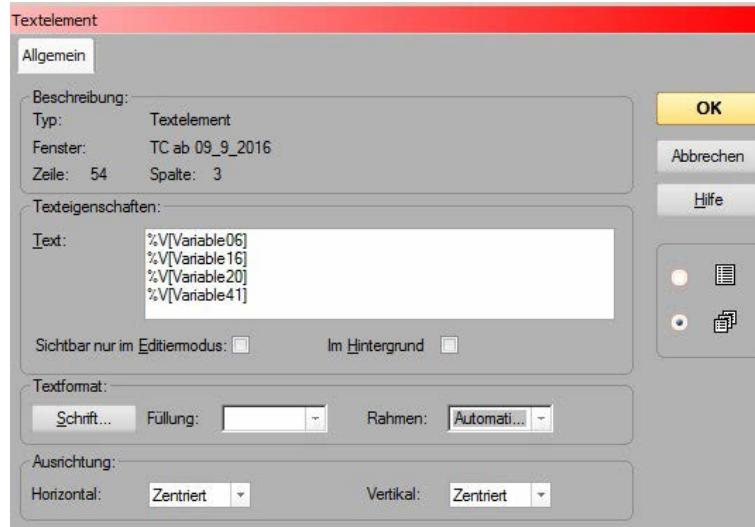
Beim Erreichen der "6" wird eine Klangdatei, in diesem Fall das Jagdsignal "Zum Essen" aktiviert und der Text der Variablen 41 ausgegeben.

Die rechte Anzeigenvariante mit dem Zug aus Durban beruht auf einen anderen Zusammenhang in Verbindung mit einer anderen Variablen!

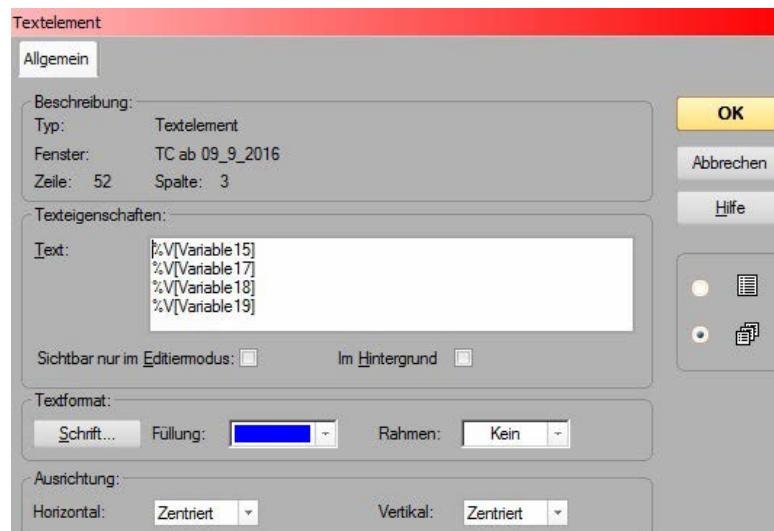


Klar, die rechte Zuganzeige bzgl. Durban müsste eigentlich in Landessprache (englisch) und damit auch nicht in Zulu erfolgen...!

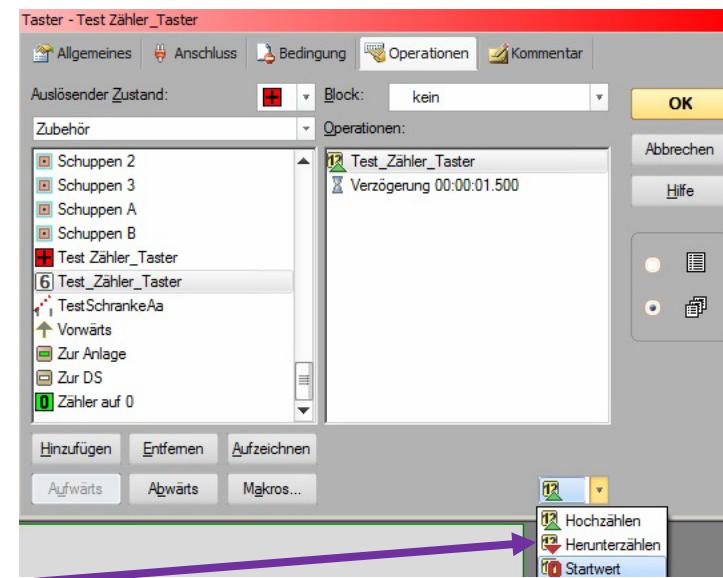
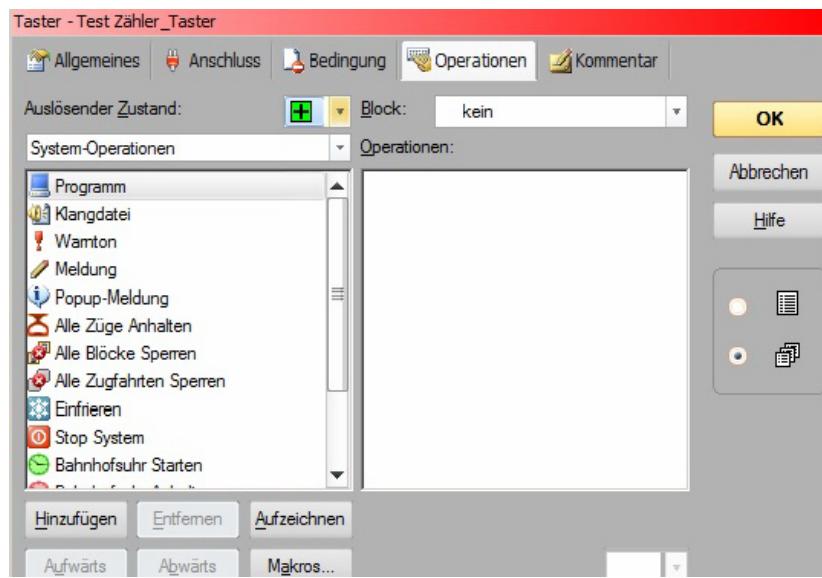
Es soll lediglich als eine von unendlich vielen Möglichkeiten zeigen welch eine variantenreiche Software uns durch TC anhand gegeben wird!



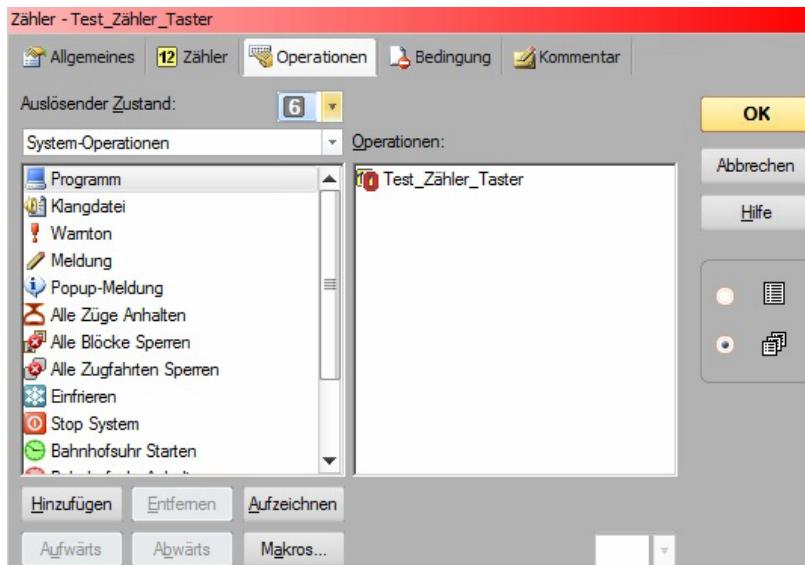
Die Variable 41 findet sich dann in der Anzeigentafel unten mit dem ausgegebenen Text wieder. Hier ist u.a. noch im oberen Bereich eine eckige Klammer erkennbar, das dazugehörige Textfeld ist mit der gleichen blauen Farbe hinterlegt worden und die Schrift dazu wird dann in weißer Farbe eingeblendet. (Beispiel zuvor Durban)



Für die jeweiligen Textfelder / Textelemente können diverse Variablen hinterlegt und somit dann auch ausgegeben werden.



Hier kann ausgewählt werden, ob der Zähler hoch, runter oder eben per Operation wieder auf null gestellt wird.



Bitte beachten! Der Hintergrund bei der "6" ist jetzt dunkel. Über diesen Zustand wird der Zähler auf den eingegebenen Startwert "0" gesetzt. Die "6" mit dem hellen Hintergrund, hat dann die Operation mit Klangdatei & der Variablen 41 aktiviert.

Ist doch im Grunde genommen ganz einfach - oder !?

Natürlich ist es wichtig immer alle Einstellungen stets exakt und vollständig zu prüfen!
Auf die richtige Planung kommt es an...

#####



Ich hoffe, dass hiermit einigen Anwendern Lösungsfindungen erleichtert werden.

TC ist genial !!!



©
german steam engine
27. 2019